

Florian Mundhenke

Postmoderne Cinéphilie. Die Veränderungen des sozialen Raums Kino als Reflexionen von Filmerfahrung in der digitalen Ära

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3634>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mundhenke, Florian: Postmoderne Cinéphilie. Die Veränderungen des sozialen Raums Kino als Reflexionen von Filmerfahrung in der digitalen Ära. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 64: Cinéphilie (2015), S. 86–99. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3634>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Postmoderne Cinéphilie

Die Veränderungen des sozialen Raums Kino als Reflexionen von Filmerfahrung in der digitalen Ära

Nicht nur der Begriff und die Praxen von Cinéphilie haben sich seit der Institutionalisierung des Begriffs in den späten 1950er-Jahren verändert, es ist vielmehr insgesamt davon auszugehen, dass sich der Ort des Kinos als Erfahrungsraum von Film für jeden Einzelnen und als sozial-kultureller Austauschort auch in der Gesellschaft gewandelt hat. Nicht nur die Praxis des Austauschs über Filme ist damit flexibel, sondern auch die soziale, kulturelle und architektonische Grundlage des damit in Verbindung stehenden Raums selbst. Wer heute noch von ‹Cinéphilie› im klassischen Sinne spricht, wird nicht selten damit konfrontiert, als Nostalgiker verstanden zu werden. Es haftet dem Begriff in Zeiten von Filmdownloads, Web 2.0 und der Logik der Prosumer-Kultur («Konsumenten sind auch Produzenten») nicht selten ein rückwärtsgerichteter oder bestenfalls noch utopischer Impetus an, der oft als Idealisierung verkannt wird. In den nachfolgenden Ausführungen sollen die Liebhaberei des Films (als Cinéphilie) und der Ort des Kinos als konkrete Stätte der damit verbundenen Praxen gegenüber gestellt werden und dabei beide Instrumente (die soziale Handlung und das Dispositiv) als flexible Reflexionen des jeweils anderen begriffen werden. Früher diente die Cinéphilie der Rechtfertigung des Kinos und der Bestätigung dieser Freizeitbeschäftigung als auch kunstwerk. Heute hingegen droht das Kino in der Vielfalt konkurrierender Freizeitangebote auf- und unterzugehen. In dieser Zeit dient weniger das Kino der Cinéphilie als Austauschort und Lieferant von Material und Diskursen, sondern – so die These –, umgekehrt dient die Cinéphilie dem Kino als Mittel gegen die Tendenzen einer drohenden Verflüchtigung und Obsoleszenz.

Der Beitrag möchte mit einigen Anmerkungen von Francesco Casetti zu den Veränderungen der heutigen Filmrezeption in der Phase der Individualisierung von Freizeit und der Rolle des Kinos in der Gegenwart den Rahmen kurz umreißen. Dies wird bezogen auf die Praxis der Cinéphilie und anhand von Thesen von Laurent Jullier und Jean-Marc Leveratto diskutiert, die sich mit aktuellen Ausprägungen einer modernen Cinéphilie beschäftigen und die so den historisch-systematischen Teil des Beitrags abrunden. Zuletzt sollen zwei aktuelle, postmoderne Cinéphilie-Projekte vorgestellt werden, die eine unterschiedliche Hermetik haben: Das ‹Secret Cinema› in London öffnet und erweitert den Erfahrungsraum Kino nach außen, während die auf dem Fernsehsender Tele 5 ausgestrahlte Filmreihe

«SchleFaZ – Die schlechtesten Filme aller Zeiten» im Gegenzug auf den Ort des Kinos zurückverweist. Ein integrierendes Fazit schließt die Ausführungen ab.

1 Der Wandel des Kinos zwischen Explosion und Implosion – Der aktive Zuschauer als «performer»

Zum Wandel des Kinos sei zunächst auf einen von Francesco Casetti 2010 veröffentlichten Aufsatz mit Anmerkungen zur postkinematografischen Epoche verwiesen, bevor die von ihm identifizierten Dispositiv-Varianten kurz vorgestellt werden.¹

Casetti spricht in diesem Text von einer «Explosion des Kinos»: Das Kino sei zugleich überall zugänglich, werde adaptiert (z. B. in Großbild-Leinwänden auf Bahnhöfen oder Filmankündigungen im Fernsehen, so etwa «*montagskino* im ZDF»), sei aber gleichzeitig auch ortlos und entzaubert worden:

Indem es sich ohne Maß über die eigenen Grenzen hinaus erweitert, kommt ihm unvermeidlicherweise seine angestammte Umgebung abhanden. Die Explosion des Kinos ist eine Bewegung, die das Kino über sich hinausführt und in der es Gefahr läuft zu verschwinden.²

Diese Bewegung ist – in Anknüpfung an diese Ausführungen – dabei sowohl Implosion als auch Explosion, wie man präziser sagen müsste. Denn es verändert sich einerseits der Raum des Kinos nach innen, und ebenso verlagert sich die Idee des Kinos selbst nach außen. Für die innere Veränderung des Kinos stehen stellvertretend die Umbrüche, die man auch als seine Eventisierung bezeichnen könnte: Das Kino nimmt andere Inhalte und setzt andere Vorführungskontexte um. Hierbei bleiben meistens Saal und Ort stabil, während Inhalte und Rezeptionsmodalitäten sich ausdifferenzieren. Yvonne May und Diana Jäger weisen vor allem auf die durch die Digitalisierung bedingten Veränderungen hin, die etwa in der Live-Übertragung von kulturellen Ereignissen (Theater-, Ballett- und Opernaufführungen), Sport- oder Musikveranstaltungen bestehen.³ Zugleich werden auch neue Rahmennutzungsformen erprobt, die aber wiederum auf das Kino als festlichen Raum einer außergewöhnlichen Erfahrung rekurrieren. So finden nicht nur

1 Vgl. Francesco Casetti: Die Explosion des Kinos. Filmische Erfahrung in der post-kinematografischen Epoche. In: *Montage AV* 19/1/2010, S. 11–35.

2 Ebd., S. 27.

3 Vgl. Yvonne May und Diana Jäger: D- und E-Cinéma. In: Rüdiger Steinmetz (Hrsg.): *Das digitale Dispositif Cinéma: Untersuchungen zur Veränderung des Kinos*. Leipzig 2010, S. 110–120, hier S. 110f. Ein weiteres Feld im *Digital Cinema*-Format stellen aufgezeichnete Theaterstücke dar, die nach einem internationalen Tourneeprinzip in bestimmten Kinos aufgeführt werden, wie z. B. 2014/15 die von Yaël Farber inszenierte Produktion von Arthur Millers *The Crucible* am Londoner Old Vic Theatre mit Richard Armitage in der Hauptrolle. Armitage war gleichzeitig in Peter Jacksons dreiteiligem Blockbuster *THE HOBBIT* (2012–2014) prominent besetzt. Das Marketing machte sich diese – originäre – Filmpräsenz zunutze und bewarb die Kinoauswertung der Londoner *Crucible*-Inszenierung exklusiv über den Namen Armitages.

Vorfürhungen zeitgeschichtlich relevanter Filme mit didaktischem Ziel vor Schulklassen statt, sondern auch Firmenveranstaltungen wie Produktpräsentationen, private Feiern wie Geburtstage oder das Zeigen von Hochzeitsfilmen können sich im Kinosaal ereignen.⁴ All diese Formen rekurrieren zwar auf das Kino in seiner klassischen dispositiven Anordnung als Raum, der generell festlichen Ausnahmeveranstaltungen einen Ort bietet. Zugleich aber wird das Dispositiv des Kinos zu einem Ort der nostalgischen Referenz in einem Rahmen anderer Freizeitdispositive (wie etwa dem Vergnügungspark, dem Live-Konzert oder dem Stadionbesuch einer lokalen Sportveranstaltung). Kino ist damit zwar immer noch Erfahrungsmaschine (zur Affektsteuerung), der innere Zusammenhang von Inhalt und Medium (fiktiver oder dokumentarischer Langfilm) und äußerem dispositiven Rahmen (der Ort des Kinos) geht freilich dabei weitgehend verloren. Es ist also die Frage, ob durch diese – sicherlich ökonomisch bedingten – Veränderungen das Dispositiv erweitert wird, oder ob es sich nicht eher in seiner klassischen Struktur auflöst. Gerade die enge Verschweißung der beiden inneren Erfahrungsmodalitäten (Kamerablick im Film und Projektion im Saal), wie von Baudry gefordert,⁵ ist etwa beim Computerspiel im Kinosaal oder einer Sportübertragung so nicht mehr gegeben. Das Kino zehrt hierbei eher von seiner nostalgischen Funktion als besonderer Ort, verliert aber seine spezifischen dispositiven Verschränkungen von Inhalt, Kontext und Erfahrungskontinuum, die dabei eher auseinanderbrechen als zusammenwachsen.

Dieser Implosion des Kinos (Auffüllung des Saals mit anderen Inhalten) steht die von Casetti angesprochene Explosion gegenüber, nämlich die Verwendung von «Zeichen des Kinohaften» in anderen Kontexten sowie die Etablierung neuer Dispositivvarianten. Der erste Sachverhalt beinhaltet z. B. die Verwendung kinotypischer Ausdrucksformen im Fernsehen (von Bezeichnungen wie *montagskino* und *Filmfestival* bis hin zu im Kino erprobten technischen Eigenschaften wie 16:9, HD, Dolby Digital etc.).⁶ Es lässt sich sagen, dass hier der Exklusivitäts- und Perfektionsanspruch der Kinoprojektion auch auf andere Dispositive (vor allem das des Fernsehens als «Heimkino») übertragen werden soll. Damit wird der Erfahrungsbereich des Kinos (Abschluss nach außen, Überwältigung, geschlossene Illusion) auch für den Bereich ganz anderer Räume und Nutzungsformen übertragen. Dementsprechend argumentiert etwa Joachim Paech mit dem Begriff des «*dispositiv spectaculaire*»⁷, welches eben theoretisch in jedem Raum erreicht werden kann. Es

4 Vgl. ebd.

5 Vgl. Jean-Louis Baudry [1975]: Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell et. al.: *Kursbuch Medien. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart 1999, S. 381–404.

6 Vgl. ausführlicher Florian Mundhenke: Der Erfahrungsraum Kino im digitalen Zeitalter. Herausforderungen des Dispositivs Kino zwischen medialer Konkurrenz und sozialer Nutzungspraxis. In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 5, 2013, S. 71–85. Online: http://www.rabbiteye.de/2013/5/mundhenke_erfahrungsraum.pdf (05.03.15).

7 Joachim Paech: Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik. In: *MEDIENwissenschaft*, 4/1997, S. 400–420, hier 415. Hervorhebung im Original.

lässt sich aber sicher sagen, dass diese Aufweichung des Dispositivbegriffes – die also vom konkreten Raum wegführt – die besonderen Modalitäten der Kinoerfahrung (vor allem im Bereich der Freizeitgestaltung) nur bedingt erfassen kann. Etwas anders sieht es aus, wenn Kino an anderen Orten immer noch als Kino stattfindet. Hierbei könnte man etwa auf das Uni-Kino im Hörsaal mit einer Projektion auf der großen Leinwand, ggf. Popcorn-Verkauf etc. verweisen. Diese Variante des Kinos ist insofern tatsächlich Kino, gleichwohl sind – umgekehrt zur Implosion durch andere Inhalte im Raum des Kinos – die Rahmenbedingungen der Kinoerfahrung verändert. Kino ist ohne den ökonomischen Druck, die Wirkung etwa von 3D und hochauflösender Projektion und ohne die architektonischen Bedingungen selbstverständlich anders als tatsächlich im geschlossenen Kontext des Vorführungsraums. Es scheint also, dass die Implosion des Kinos (Event-Charakter anderer Inhalte im Kinosaal) und die Explosion des Kinos (das Zeigen von Kinofilmen in anderen Räumen mit unvollständigen Elementen des Dispositivs) Ausdrucksformen einer Bewegung sind, die das Subjekt noch stärker in den Vordergrund stellen, während die gleichmachenden, passivierenden und disziplinierenden Eigenschaften des klassischen Dispositivs der Projektion dabei allmählich verloren gehen.

Nach diesem Seitenblick auf die heutigen Dispositiv-Varianten stellt sich zuletzt noch die Frage nach einer veränderten Zuschauerpraxis im Raum – und damit auch die Frage nach der Relevanz des Kinos als Unterhaltungspraxis und Erfahrungsraum. Auch hierzu macht Francesco Casetti einige Ausführungen. Er spricht von einer anderen Kinopraxis, die genau den Umbruch vom kollektiven Kino für ein uniformes Publikum auf der einen Seite zur reflexiven Individualisierung auf der anderen zu enthalten scheint. Statt um eine *attendance* (einem Beiwohnen) wie beim traditionellen Kinobesuch, gehe es jetzt – so Casetti – um eine *performance* (Handeln), das die Kinoerfahrung überhaupt erst hervorbringt.⁸ Damit kann man die Potenziale des Kinos (Exklusivität, Besonderheit, Alltagsflucht) nicht mehr als Disziplinierung der Wahrnehmung begreifen, sondern als Ausüben einer bestimmten sozialen Praxis, die durch das Handeln einzelner sozialer Akteure in der Freizeitwelt zustande komme:

Wenn aber das Kino noch eine spezifische Identität hat, wenn es noch etwas gibt, das wir Kino nennen, ob wir damit den Ort beschreiben oder aber die Modalitäten und Bedingungen, unter denen es sich darbietet –, dann deshalb, weil der Zuschauer das, was ihm begegnet, so behandelt, als wäre es ‚Kino‘. Es spielt dabei keine Rolle, wo dies geschieht, wie und mit welchen Mitteln. Das Wesentliche ist, dass – aufgrund einer Reihe von Praktiken und nunmehr nur noch dank dieser – eine Erfahrung Gestalt gewinnt, die uns auf die filmische Erfahrung zurückverweist. [...] Und so durchmisst der heutige Zuschauer eine Erfahrung, der er mit seinem Handeln, seiner *performance*, erst ihren Raum gewährt. Und nur indem er sich in diesem Raum

8 Vgl. Casetti 2010, 25 f.

der Erfahrung bewegt, kann er sie als filmische Erfahrung umreißen und damit als Gelegenheit, etwas wiederzugewinnen, das in gewisser Weise verschwunden ist und das gleichwohl immer noch über das Potenzial verfügt, sich darzustellen.⁹

Das Kino hat als Ort von Erfahrung damit keine Macht aus sich heraus mehr, stellt sich als Fluchtpunkt eines anderen Realitätserlebens und eines Überwältigungsanspruchs dar, sondern wird als nostalgische Referenz erfahren und kann durch Handlungen der Rezipienten Gestalt annehmen (wie das Zeigen von Filmen im Rahmen eines Studentenkinos im Hörsaal). Kino ist damit weniger Wahrnehmungsdisziplinierung, als vielmehr das Versprechen, eine bestimmte Erfahrung zu machen. Kino verhält sich dabei – im Einklang mit den Ausführungen von Steven Shaviro – als «machine to generate an affect»¹⁰:

Der Effekt besteht in einer radikalen Umkehrung der vorangehenden Logik. In äußerster Verkürzung ausgedrückt, ist es nicht mehr das Kino, das es dem Zuschauer gestattet zu erleben, was ihm angeboten wird, sondern es ist der Zuschauer, der es dem Kino gestattet zu leben [...]. Deshalb gilt: Modelliert einst das Kino den Zuschauer, so modelliert jetzt der Zuschauer das Kino.¹¹

Diese Annahme verbindet den «neuen», durch eigenes Handeln und Aktivität ausgezeichneten Zuschauer mit der klassischen, im Grunde passivierenden Handlung des Filmlebens im Kino und schließt so diese beiden Pole kurz: «Die Richtung, in die es dabei geht, ist die einer immer stärker personalisierten Erfahrung: Der Zuschauer stellt seine eigenen Bedürfnisse in den Vordergrund und bezieht sich in seinem Filmsehen gänzlich auf den Rahmen seines eigenen Lebens»¹².

Dieses «Spiel»¹³, wie es Casetti auch bezeichnet, findet seinen Widerhall in vorhandenen Modalitäten, wie den audiovisuellen Materialien (Vorhandensein von großen aufwändig produzierten Spielfilmen mit Exklusivitätscharakter), in den existierenden Orten (vom Kino zum Hörsaal), im Markt (Verkauf von Geräten) und zuletzt in den Institutionen (von Filmklubs bis zur AG Gilde Kino, deren Mitglied man werden kann, um das Erbe der Aufführung des künstlerischen Films zu fördern). Es ist sozial gesehen, so Casetti, der «Ritus» der Kinoerfahrung der fortexistiert, wobei dieser «aber keinen festgelegten Regeln mehr folgt»,¹⁴ Es muss damit nicht mehr unbedingt Eintritt bezahlt, eine bestimmte Projektionsstätte betreten, oder ein Spielfilm gezeigt werden, wenn genauso eine Sportübertragung gezeigt werden kann.

Der Rezeptionsmodus des Kinos hat sich – wie der des Fernsehens in den 1960er-Jahren oder des Smartphones heute – entwickelt und sich mithilfe archi-

9 Ebd., S. 27 f.

10 Steven Shaviro: *Post-Cinematic Affect*. London 2010, S. 93.

11 Casetti 2010, S. 27.

12 Ebd., S. 24.

13 Ebd., S. 29.

14 Ebd., S. 30.

tektonischer und inhaltlicher Manifestationen verfestigt. Er knüpft dabei sowohl an Inhalte wie Rezeptionskontexte an, die vorhanden sein müssen. Zwar existiert das Kinodispositiv fort, jedoch mehr als Aussicht für den Rezipienten auf eine bestimmte Erfahrung, die mit den bekannten Modalitäten wie einer großen Leinwand, eines kausal erzählten, mit sinnlichen Reizen operierenden Spielfilms, der stillen, zwar im Kollektiv erlebten, aber kognitiv individuellen Reizung durch die vorhandenen Sinnangebote in Verbindung steht, aber bewusst aufgesucht und erst im absichtlichen Handeln vollzogen wird. Dabei verliert sich teilweise die Anforderung der massenhaften, anonymisierten Form der Rezeption, zumal auch die Rezeption im tatsächlichen Kinosaal mit dem dortigen Spielfilmangebot einer individuellen Bedürfnisbefriedigung dienen kann. In seiner Reflexion (und Bewusstwerdung) wird das Dispositiv als solches noch einmal festgeschrieben, geht aber auch im Rahmen der Ganzheit flexibler Freizeitangebote auf. Es stellt sich gleichsam nur noch als Erinnerung an das unreflektierte Erleben dar, das bewusst aufgesucht werden kann, aber einem massiven Bedeutungsverlust anheimfällt, da der Kern des Besonderen und Eigentümlichen verloren zu gehen droht.

Es verändert sich dabei aber nicht das Dispositiv an sich, sondern vor allem seine Einbindung, seine Bedeutung und die Bewusstheit seiner Anwendung im Rahmen einer neuen reflexiven Freizeitkultur. Das Dispositiv Kino ist damit weniger unbewusst wirkende Disziplinierung, also Aufgeben von Individualität und Ich-Sein, sondern Teil einer Handlung im sozialen Raum, denn – im Sinne von Alvin Tofflers «Prosumer»¹⁵-Begriff – produktives Konsumieren als Teil der eigenen Arbeit jedes Einzelnen an der individuellen Identität und Lebenswelt.

2 Von traditioneller über die private zur postmodernen Cinéphilie

Der Platz reicht hier nicht aus, um die Entwicklung des Begriffs «Cinéphilie» seit ihrem Aufkommen in den 1950er-Jahren *in extenso* nachvollziehen.¹⁶ Vielmehr soll auf eine historische Systematisierung verwiesen werden, die die französischen Filmwissenschaftler Laurent Jullier und Jean-Marc Leveratto 2012 vorgeschlagen haben und die auch für die heutige Zeit anschlussfähig ist. Nach Untersuchung der Kontexte teilen die Autoren die cinéphile Filmpraxis in drei Epochen ein: Von 1950 bis 1960 als klassischer Phase der Cinéphilie sprechen sie von einer «Generalization of cinema experience»¹⁷. In dieser Phase sind die kommerziellen Kinos zentraler Ort des filmkundlichen Austauschs. Filmkonsumenten definierten sich erstmals durch Wissen und ihre eigenen Erfahrungen mit der Filmgeschichte, was maßgeblich (z. B. in Frankreich) zu einer eigenen, auch filmpraktischen Entwicklung dieser Diskurse

15 Vgl. Alvin Toffler: *The Third Wave*. New York 1980.

16 Vgl. sehr ausführlich Fernando Ramos Arenas: *Der Auteur und die Autoren: die Politique des Auteurs und ihre Umsetzung in der Nouvelle Vague und in Dogme '95*. Leipzig 2011, S. 42–170.

17 Laurent Jullier und Jean-Marc Leveratto: *Cinephilia in the Digital Age*. In: Ian Christie (Hg.): *Audiences*. Amsterdam 2012, S. 143–154, hier S. 154.

führte. Als zweite Phase sehen die Autoren in die Zeit zwischen 1960 und 1980, die sie «Privatization of experience»¹⁸ nennen. Hier waren es neben offiziellen Kinos auch Filmklubs und zunehmend das Wohnzimmer (Verwendung von Videokassetten und Fernsehern), die als Orte einer cinéphilien Praxis in den Fokus gerückt sind. Zeitschriften sind entstanden, Filmklubs dienen einer Institutionalisierung des eigenen Handelns, eine Rechtfertigung des Films als Kunst stand nicht mehr primär im Vordergrund, es kommt vielmehr zu einer Differenzierung unterschiedlicher cinéphilien Ambitionen und Bewegungen. In Bezug auf die Phase von 1990 bis heute reden Jullier und Leveratto dann von einer «Re-Localization of experience»¹⁹. In dieser Zeit hat sich die fast überall manifeste Trennung in Multiplex-Kinos und «art houses» vollzogen, wobei letztere in erster Linie dem Austausch über Filme dienen; das Internet ist als Ressource für Filme zusätzlich dazu gekommen. Der Filmaustausch findet oft nicht mehr als tatsächlicher Sozialkontakt statt, sondern in Foren und mithilfe von Social-Media-Tools. Damit steht auch weniger die Kollektiverfahrung und der Austausch von Angesicht zu Angesicht im Vordergrund, sondern vielmehr werde das Filmansetzen und -beurteilen zu einer «singular experience»²⁰.

Was sich in diesen drei Phasen verändert hat, sind also weniger die Kumulation und Zirkulation von Wissen und der Austausch von Filmliebhabern, sondern die Orte, an denen Filmbetrachtung und Austausch stattfindet, und auch die Werkzeuge, die dazu herangezogen werden können. «The act of consumption was then based on the act of movie going. In this type of discourse, the screen is localized – in the theater»²¹, so Jullier und Leveratto über die Zeit der 1960er-Jahre. Diese Bindung an den Raum des Kinos hat sich schon in den 1970er-Jahren allmählich verändert, indem Studentenkinos und die sogenannten «midnight movie theaters» ausschließlich einem ereignishaften Kinoerlebnis dienen – das Zusammentreffen von regulären Kinobesuchern und Cinéphilien, wie sie früher üblich war²², zerfiel damit. Dies haben die 1990er-Jahre mit dem Aufkommen digitaler Kommunikationsmöglichkeiten noch nachhaltiger verändert. Das Internet bedeutet für Cinéphile zwar eine Vereinfachung ihres Handelns, andererseits aber auch ein Unsichtbarwerden ihrer Strategien und Handlungen. Jullier und Leveratto erwähnen dazu drei Trends, die eine postmoderne Cinéphilie in vielerlei Hinsicht vereinfacht, aber auch schattenhafter haben werden lassen: erstens das Aufkommen von sogenannten «virtual film discussions»²³ auf Seiten wie IMDb.com, die Nutzerkommentare und Wertungen

18 Ebd.

19 Ebd.

20 Ebd.

21 Ebd., S. 146.

22 Sehr eindrücklich nachgezeichnet in dem Spielfilm *LES SIÈGES DE L'ALCAZAR* (1989, Luc Mouellet, vgl. Beitrag von Ivo Ritzer in diesem Heft) über die frühen Jahre der Cinéphilie anhand eines Pariser Vorstadtkinos, das von Schund bis Kunstfilmen alles zeigt – und damit sowohl Filmliebhaber der einen wie der anderen Kategorie anzieht, als auch «normale» Filmzuschauer: Liebespaare, Familien, Kinder in der Nachmittagsvorstellung.

23 Jullier und Leveratto, S. 143.

erlauben und zu einem «sharing of our tastes with both initiated and uninitiated strangers»²⁴ beitragen; zweitens gibt es heute zahlreiche Tools, um Fachwissen aufzurufen, und die von Rezipienten zur weiteren Ausbildung ihrer Medienkompetenz wahrgenommen werden: «The creation and development of information tools on films and artists, [...] helping us to select which films to watch, but also to develop our cinematographic taste.»²⁵ Der dritte Punkt umfasst die schiere Verfügbarkeit auch kleiner Nischenfilme im Internet, etwa in den vielfältigen peer-to-peer-Netzwerken, die zu einer «widening of our cinema experience» beitragen, aber die es auch erlauben, selbst Filme herzustellen, umzuschneiden, Mash-Ups zu erstellen, Szenen herauszuschneiden und zu kommentieren (auf YouTube etwa), mithin eine die «democratization of professional tools of film-making»²⁶ beinhalten. Diese drei Faktoren – damit unterscheiden sich die Ausführungen der beiden Autoren ganz maßgeblich von eher kritischen Stimmen u. a. von Susan Sontag, die von einem massiven Verfall der Cinéphilie sprach²⁷ – führen dazu, dass es cinéphile Praktiken heute zwar immer noch in großer Zahl gibt, deren Reichweite und konkrete Ausformung aber durchaus andere Formen angenommen hat. Diese liegen vor allem im letzten oben erwähnten Punkt, nämlich der Individualisierung und Privatisierung von sozialen Praxen, die nicht nur für das Kino, sondern für fast alle Formen von Freizeitbeschäftigung gilt – vom Ausüben sportlicher Aktivitäten auf Konsolen wie der *Wii* (etwa in einem virtuellen Tennisspiel gegen einen Avatar) bis zum Begleiten virtueller Orchester mit elektronischem Equipment zum Erlernen von Musikinstrumenten. Jullier und Leveratto führen dazu aus:

Cinema culture thus refers successively to the culture of consumers dependent on theaters and only able to watch the year's releases, and to that of consumers who enjoy the diversification very regularly, as well as consumers who can, with new domestic digital equipment, organize their own screenings themselves, and are thus free from temporal and spatial frameworks of traditional commercial distribution and programming. This process, which ended with the domestication of film, implies taking into account not only the uses of films, but also the uses of oneself as a spectator, which may vary for the same individual according to the leisure moment concerned, as well as to his/her age.²⁸

Diese Erkenntnis ist ganz zentral, da es dem heutigen Zuschauer eben nicht mehr um den Gebrauch des Films oder des Kinos geht, sondern um seine eigene Positionierung und Optimierung als Zuschauer innerhalb der vielfältigen Möglichkeiten von Filmmutzung und -austausch, eben «the uses of oneself as a spectator.» Dabei

24 Ebd.

25 Ebd.

26 Ebd.

27 Vgl. Susan Sontag: The Decay of Cinema. In: *New York Times*, 25. Februar 1996. Online: <https://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html> (03.05.15).

28 Jullier und Leveratto 2012, S. 153.

kommt eben auch das Kino wieder in den Blick. Auch wenn heute aufgrund der einfachen Verfügbarkeit von Filmen im Internet und dem Vorhandensein von Projektionsgeräten mit HD-Auflösung und Dolby Surround für den Hausgebrauch ein Kinobesuch nicht mehr unbedingt angestrebt werden muss, stellt es doch einen bestimmten Erfahrungsmodus dar, dem man sich als Zuschauer unter bestimmten Umständen aussetzen möchte. Wie oben bereits anhand von Francesco Casetti Ausführungen gezeigt wurde, ist Kino damit kein Ort der Unterwerfung und Disziplinierung mehr (Jullier und Leveratto erwähnen etwa auch das Warten auf das Erscheinen des Films und das Suchen nach einem Kino, das ihn zeigt, als Hürden des früheren cinéphilen Kinoerlebnisses), sondern ein wehevoller Ort der Kinoerfahrung, welcher bewusst aufgesucht, konstruiert und durch aktives sozialen Handeln befestigt wird. Strahlte also die Cinéphilie der 1960er-Jahre vom Ort des Kinos ab, so strahlt die heutige, postmoderne Cinéphilie auf den Ort des Kinos zurück, indem sie ihn bestätigt, bewahrt und als Raum einer bestimmten individuellen Erfahrung, aber vor allem auch sozialen Praxis – die es etwa im Netz nicht gibt –, wieder herstellt. Damit schließt sich auch wieder der Kreis zu den Ausführungen von Casetti oben: Der von ihm so begriffene «performer», der zum aktiven Gestalter einer sozialen Handlung wird, ist von den «uses of oneself as a spectator» der beiden Autoren in Bezug auf die postmoderne Cinéphilie nicht allzu weit entfernt. Dies zeigt letztlich auch, dass die Handlungspraktiken des gelegentlichen Kinogängers und des Cinéphilen an dieser Stelle konvergieren.

3 Beispiele postmoderner Cinéphilie

Im Folgenden sollen zwei Beispiele heutiger cinéphiler Praxis hinsichtlich ihrer einerseits kinoerweiternden, andererseits kinorekurrierenden Kraft einer näheren Betrachtung unterzogen werden.

3.1 «Secret Cinema»

Seit 2007 existiert das «Secret Cinema» in London. In der Umsetzung dieser Idee wird mit großem Aufwand eines Events (Schauspieler, Märkte, Kulissen) die Ikonizität des Films an einem Ort reflektiert, der mit dessen Diegese verbunden ist.²⁹ Das heißt, *GHOSTBUSTERS* (1984, Ivan Reitman) wurde in einem leerstehenden Hotel gezeigt, welches mit dem Originalwagen der Geisterjäger ausgestattet war, *A NIGHT AT THE OPERA* (1935, Sam Wood) wurde mit einem Conferencier im opernähnlichen Hackney Empire gezeigt, *THE WARRIORS* (1979, Walter Hill) im London Fields Park, der von einer Graffiti-besprühten Mauer umgeben war und an die filmischen Orte erinnerte. Zugleich besuchen die Zuschauer den Ort nicht nur als gestalteten Kinosaal, sondern sie verkleiden sich auch entsprechend, so dass der diegetische Zusammenhang des Films in die Realität ausgreift. Eine Inszenierung

29 Vgl. www.secretcinema.org (05.03.15).

des ‹Secret Cinema› ist dabei eine exklusive und außergewöhnliche Erfahrung.³⁰ Das einzelne Event dauert etwa fünf bis sechs Stunden und besteht zumeist aus einem zweiteiligen Aufbau: Zunächst verlässt der Zuschauer durch Ankommen an der jeweiligen Örtlichkeit seine ihn umgebende Alltagsrealität und tritt in eine nachgestellte Filmwirklichkeit ein: Er muss etwa in der Vorführung zu *THE SHAWSHANK REDEMPTION* seine Alltagskleidung abgeben und erhält einen Gefängnisanzug. Im Anschluss werden beim Streifen durch das Gelände Momente und Szenen des präsentierten Films nachempfunden. In Bezug auf *GHOSTBUSTERS* sieht man die Szene des Einfangens eines projizierten Gespensts im Ballsaal des Hotels, bei *BLADE RUNNER* (1982, Ridley Scott) begegnet man einem als Rick Deckard verkleideten Schauspieler beim Jagen der Replikantin Zhora über einige Autos hinweg bis zu ihrem Niederstrecken mit der Waffe vor einer Glasscheibe – analog zu einer entsprechenden Szene im Film. Anschließend begibt man sich in einen größeren Raum der Veranstaltung (Turnhalle, Aufenthaltsraum, Lager), in welchem Sitzreihen aufgestellt sind, und wohnt einer Projektion des Films bei. Im Anschluss kann man die Kostüme, ID-Card und Weiteres wieder abgeben und verlässt das Gelände. Eine Karte kostet zwischen 40 und 60 Pfund – es dürfte sich also um ein Event handeln, das einerseits eine gewisse soziale Distinktion bedeutet, andererseits aber gerade auch Rezipienten ansprechen will, die genau den gezeigten Film erleben wollen, den sie ohnehin für interessant halten und der einen cinéphilen Kultstatus inne hat, wie die ikonischen Beispiele *THE SHAWSHANK REDEMPTION* oder *BLADE RUNNER* zeigen.

Der klassische Dispositiv-Rahmen des Kinos wird hierbei erweitert und um spezifische Erfahrungsmodalitäten ergänzt. Beim ‹Secret Cinema› geht es eher um eine Nachinszenierung des Films durch Macher, aber auch um eine Selbstinszenierung der Besucher. Diese erinnert am Ehesten noch an die ‹Midnight Movies› der 1970er-Jahre: Wie beim Betrachten von *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* (Jim Sharman, 1975) – die als Figuren verkleideten Besucher sahen den Film viele Male, tanzten mit und bewarfen sich mit Popcorn etc. – geht es hier viel mehr um eine bewusste Performanz von Filmhandlung durch Aktionen von deren Figuren.³¹ Dieser ist freilich schon bekannt und dient sozusagen nur als Folie zum Ausüben eigener Prozesse von Identitätsreferenz und Lebensstilinszenierung. Thomas Klein spricht in Bezug auf das Secret Cinema auch von einer hybriden Kino-Erfahrung, die eine Art Immersionseffekt beinhaltet: Man beobachtet und spielt den Film nicht nur in der eigenen Alltagswelt nach, sondern man tritt geradewegs *in den Film* ein und wird ein *Teil der filmischen Diegese*. Darin kommen dann verschiedene Erlebens- und Erfahrungszusammenhänge zusammen. Es gehe einerseits um eine

30 Vgl. Thomas Klein (Das Secret Cinema als hybride Kino-Erfahrung. In: *AugenBlick*, Heft 56/57: Erfahrungsraum Kino. Marburg 2013, S. 168–186) zum Besuch von *THE SHAWSHANK REDEMPTION* (1994, Frank Darabont).

31 Vgl. zu den ‹Midnight Movies› Jonathan Rosenbaum: *Midnight Movies*. New York 1983.

«Gratwanderung zwischen Inszenierung und authentischem Handeln»³², indem der Zuschauer ungefähr weiß, was passieren könnte, aber plötzlich damit konfrontiert ist, selbst zu handeln, aktiv zu werden, Reaktionen, die er vorher passiv mit sich selbst ausgehandelt hat, werden flexibel und aktiv selbst erprobt. Damit kommt es darüber hinaus auch zu einer Vermischung oder Übertragung von Erfahrung:

Im Secret Cinema werden im Vorfeld der Filmvorführung Emotionen generiert, die aus sozialen Interaktionen im Rahmen der Performance resultieren. Diese Emotionen können sich mit Emotionen vermischen, die der Film bei seiner Vorführung auslöst und Emotionen, die der Film früher eventuell ausgelöst hat.³³

Es ist also kein Erleben des Films, sondern es geht um vorhandenes Wissen, welches aktiviert wird und um selbst erlebtes Wissen, konkret: Erfahrungswissen des einzelnen Zuschauers. Die individualisierte Seherfahrung der postmodernen Phase von Filmleben wird damit wieder an einem Ort konkretisiert und vor allem kollektiviert, wobei «die vorgelagerte soziale Kommunikation mit anderen Besuchern der Veranstaltung die kollektive Rezeption [des Beispiels, FM] beeinflusst hat.»³⁴ Damit wird also primär der Film aus dem Kino in die Wirklichkeit übertragen. Wie in dem Film *THE PURPLE ROSE OF CAIRO* (1985) von Woody Allen wird die konkrete Handlungswirklichkeit zur Filmwirklichkeit (und partiell auch umgekehrt). Zugleich aber wird durch dieses Verfahren der Re-Lokalisierung von Film – im Sinne von Jullier und Leveratto – das Kinoerleben (als krönende und finale Kollektiverfahrung) wieder bestätigt. Kino ist damit auf einmal wieder eine kollektive Handlung in einem großen Zuschauerraum mit Leinwand und Publikum. Das Handeln des Einzelnen, die aktive Rolle, in die er oder sie schlüpft (etwa als Gefängnisinsasse in *THE SHAWSHANK REDEMPTION*) leitet über zu einer eher passiven Rolle in der Kinoerfahrung, die am Ende wie als Besiegelung und Krönung der Gesamterfahrung dasteht. Damit wird das aktive Handeln der cinéphilen Zuschauer bzw. Fans (die etwa auch Kostüme und Accessoires besitzen und benutzen) wieder auf den bestimmenden und auslösenden Rahmen der Kinoerfahrung zurückgeführt. Die Explosion des Kinos, wie sie Casetti beschrieben hat, wird damit wieder auf das Herzstück des Kinos zurückverwiesen.

3.2 ‚SchleFaZ – Die schlechtesten Filme aller Zeiten‘

Eine zunächst anders wirkende, schließlich aber durchaus ähnliche Disposition erlaubt die Filmreihe ‚SchleFaZ – Die schlechtesten Filme aller Zeiten‘, die seit 2013 von dem privatkommerziellen Sender Tele 5 in Deutschland ausgestrahlt wird.³⁵ Auch hier beginnt die initiale Einbindung des Zuschauers schon vor dem eigentli-

32 Klein 2013, S. 182.

33 Ebd., S. 183.

34 Ebd., S. 184.

35 Vgl. <http://www.tele5.de/a-z/schlefa.html> (05.03.15).

chen Film im Netz: Die beiden Kommentatoren der Sendung, die Comedians Oliver Kalkofe und Peter Rütten, diskutieren auf einer eigenen Webseite sowie auf Facebook über Filme, die sich durch das Distinktionskriterium ‹Trash› auszeichnen, welches auch für viele ‹Midnight Movies› prägend ist: Es geht um die Vorstellung und Besprechung von – in der Regel – Genre-Filmen, die sich durch besonders schlichte Handlungsentwicklungen, schlechte Schauspielerleistungen und eine überwiegend unfreiwillig komische deutsche Synchronisation auszeichnen. Im Gegensatz also zu der Bestätigung des Films als Kult im ‹Secret Cinema›, kommt es hier nicht zu einer *Identifikation mit*, sondern zu einer *Distinktion weg von den Filmen*, die aufgrund ihrer schlechten Machart eigentlich keinen Anlass zur erneuten Rezeption zu bieten scheinen. Dabei können Zuschauer auf den Webangeboten auch Filme vorschlagen und ihre Meinung abgeben. Diese Filme werden dann nach einer Auswahl durch die Macher an einem festen Sendetermin (ein Freitag im Monat gegen 22 Uhr) von den beiden Comedians im Fernsehen angekündigt (meistens durch einleitende Worte zu den Schauspielern und Regisseuren). Danach wird der Film in voller Länge in deutscher Fassung ausgestrahlt, parallel aber auch weiterhin von Kalkofe und Rütten kommentiert, einmal in Form von Bauchbinden, die einzelne Szenen während ihres Verlaufs begleiten, dann aber auch wieder durch ein Auftreten der Moderatoren vor und nach den Werbepausen, die aus dem Film hinaus- und dann wieder hineinführen. Die Debatte um die Filme setzt sich während der Sendung fort, etwa im Verlesen von Facebook-Kommentaren der Zuschauer durch die Moderatoren, was sich dann auch nach der Ausstrahlung des Films im Netz fortsetzt. Was hier also zu beobachten ist, dass das Distinktionsmerkmal ‹Trash› den unsichtbaren und anonymen Prozessen der postmodernen Cinéphilie im Netz wiederum ein konkretes Gesicht gibt: Die Kollektiverfahrung findet zwar nicht tatsächlich im Raum als Begegnung von Individuen statt, aber sie wird durch das gemeinsame Anschauen der Filme etwa unter Freunden zuhause und der anhaltenden Debatte im Netz begleitet. Die Bekanntheit der Moderatoren als film- und fernsehaffine Moderatoren und Komiker trägt dazu bei, dass diese Erfahrung konkretisiert und aktiv begleitet wird.

Auch im Fall von ‹SchleFaZ› kommt es interessanterweise zu einem Rekurs auf das Kino. Gerade das Betrachten von Trashfilmen und die einhergehende Distinktion (zum Beispiel im Lachen über Aussagen oder Schauspielerleistungen) funktioniert in einer Gruppenrezeption zumeist besser als alleine vor dem Fernseher oder PC. So war im Jahr 2014 zu beobachten, dass es in einigen Großstädten eine Reihe kleinerer Kinos gab, die die Filme live übertragen haben und so eine Kollektiverzeption der überwiegend individuellen Fernsichtbetrachtung wiederum ermöglichen. So hat etwa das *b!ware-Ladenkino* in Berlin mit dem ‹Gernsehclub› eine fernsehbezogene Reihe, in dessen Rahmen auch die Übertragung der ‹SchleFaZ›-Filme ihren Platz gefunden hat. Da für Fernsehinhalte kein Geld genommen werden kann, verdienen die Betreiber ihr Geld durch die Einnahmen an Verköstigung und Rahmenprogramm. In vielen Fällen wurden die Ausstrahlungen auch zu Partys er-

weitert, so dass die gesamte Präsentation des Films mit Getränken und anschließender thematischer DJ-Nacht einen Rahmen entstehen ließ, in dem wiederum das (Trash-)Kino im Fokus steht. Zur Übertragung der Sendung an Halloween (31. Oktober 2015) heißt es auf der Webseite des Ladenkinos:

Für die Party des Grauens laden wir Euch natürlich in gewohnter SchleFaZ Manier ins b!ware-Ladenkino in Berlin-Friedrichshain ein. Vor Ort wird es dazu wieder ein schaurig-schönes TV-Buffer geben für echte Halloween-Junkies sowie den passenden Cocktail-Ausschank zum Abend. Wer dabei sein möchte, schreibt bis zum 29. Oktober eine Mail an service@gernsehclub.de mit dem Betreff: «Halloween – SchleFaZ Total». Jede Akkreditierung gilt für 2 Personen. Rein kommt nur, wer eine Bestätigungsmail bekommen hat.³⁶

Hieran wird ersichtlich, dass es einerseits um die Herstellung eines geschlossenen, durchaus exklusiven Rahmens geht (wie auch schon beim «Secret Cinema»), andererseits wird durch das Thema des Films und den Rahmen der Distinktion zum «Trash» ein Kollektiverlebnis erzeugt, das die Kinoerfahrung als gemeinschaftliche und unter Gleichgesinnten Geteilte rehabilitiert.

4 Die Errettung des Kinos als Erfahrungsort durch postmoderne cinéophile Erscheinungen – ein Fazit

Dieser Beitrag hat zu zeigen versucht, dass der Erfahrungsort des Kinos mit seinen dispositiven, architektonischen und sozialen Manifestationsformen einerseits, und die Cinéphilie als Austausch von Wissen und Diskursen über Film schon seit ihrer Etablierung in den 1950er-Jahren eng aufeinander bezogen gewesen sind. Mit Francesco Casetti konnte gezeigt werden, dass sich die Kinoerfahrung von einer zuvor beiläufigen, disziplinierenden, überwiegend passiven Erfahrung im Sinne Jean-Louis Baudry's, zu einer aktiven, selbstgestalteten, im Sinne einer *performance* aktiv ausgeübten Praxis heute verändert hat. Dies ermöglicht es auch, die Kinoerfahrung vor ihrem befürchteten Verschwinden teilweise zu bewahren. Diese Feststellung weist eine große Übereinstimmung mit den Ausführungen einer relokalierten, postmodernen Praxis von Cinéphilie auf, wie sie Laurent Jullier und Jean-Marc Leveratto beschreiben. Die Ausführungen dieses Artikels haben aber im Gegensatz zu den Ideen der beiden Theoretiker, die vor allem das Internet als Ressource, Ort des Austauschs über Film und Speicher von Wissen begreifen, zu zeigen versucht, dass das Kino (auch wieder) eine Rolle in der postmodernen Cinéphilie haben kann – und zwar in genau der von Casetti begriffenen Form einer *performance* als Lebensstilpraxis und aktiver Modulation soziokultureller Erfahrung. Die beiden Beispiele des «Secret Cinema» in London und der Filmreihe «SchleFaZ» im deutschen Fernsehen verweisen darauf, dass die Kinoerfahrung immer noch we-

sentlicher Bestandteil des aktiv ausgeübten cinéphilien Handelns ist. Zwar finden Werbung, Diskussion und im zweiten Fall auch Rezeption der Werke tatsächlich in den sozialen Medien oder im Wohnzimmer statt (und sind damit privatisiert und individualisiert) – beide Erfahrungskontexte streben aber eine Wiederherstellung und Bestätigung der gemeinsam geteilten Kinoerfahrung an: Entweder indem der Film im kollektiven Rahmen im Anschluss an die soziale Erfahrung ausgestrahlt oder das Event Teil einer Party wird, in deren Rahmen die kollektive Betrachtung wiederum einen wichtigen Stellenwert einnimmt. Damit rückt auch noch einmal der Erfahrungsbegriff in den Vordergrund. Wie Thomas Klein in Bezug auf das ‹Secret Cinema› festgestellt hat, überlagern sich in dieser Erscheinung soziale-kollektive (im Spiel davor) und rezipierend-kollektive Erfahrung (im Saal während der Betrachtung) in Bezug auf Emotionen und Handlungsabsichten. Bei ‹SchleFaZ› kann man davon ausgehen, dass diese Überlappung vor allem im Rahmen der Distinktion von ‹Trash› stattfindet: Auf einer Meta-Ebene wird ein Austauschen und Diskutieren über die größtenteils nicht gelungene Herstellung des Films angestrebt und so wiederum eine Kollektiverfahrung bereitgestellt (‹Wir gegen den Trash›). Im Gegensatz also zum *immersiven* ‹Wir› der Kultfilm-Erfahrung (man wird Bestandteil der filmischen Diegese), ist es ein *distanzierendes* ‹Wir› in Bezug auf den Trashfilm. Es müsste weiter zu untersuchen sein, zum Beispiel in Form einer Befragung von Rezipienten, welche Rolle tatsächlich die Kollektiverfahrung solcher Events im Gegensatz zur privat vollzogenen, eher unsichtbaren postmodernen Cinéphilie spielt, also welche Bedeutung Kinoraum, gemeinschaftliche Rezeption und das Wieder-Sichtbar-Werden von Erfahrung für die Beteiligten haben.

Abbildungsnachweise

Titelgrafik: Fernando Ramos Arenas

Thomas Schärer und Fred Truniger

Filmforum-Filmprogramm Februar-Mai 1968

Titelbilder der Supervisuell-Ausgaben 1, 2, 3 und 6.

Ivo Ritzer

LES SIÈGES DE L'ALCAZAR (Les Films d'Ici, La Sept Cinéma)

LE LEGIONI DI CLEOPATRA, zeitgenössisches französisches Kinoplatat

LE LEGIONI DI CLEOPATRA (Alexandra Produzioni Cinematografiche, Atenea Films, Comptoir Français de Productions Cinématographiques)

LE LEGIONI DI CLEOPATRA (Alexandra Produzioni Cinematografiche, Atenea Films, Comptoir Français de Productions Cinématographiques)

LES SIÈGES DE L'ALCAZAR (Les Films d'Ici, La Sept Cinéma)